

⑨ 日本国特許庁(JP)

⑩ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

昭63-318982

⑮ Int. Cl.⁴

A 63 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

H-8403-2C

⑬ 公開 昭和63年(1988)12月27日

審査請求 未請求 発明の数 1 (全11頁)

⑭ 発明の名称 テレビゲーム装置

⑯ 特 願 昭62-155335

⑰ 出 願 昭62(1987)6月24日

⑱ 発 明 者 三 浦 高 志 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル 株式会
社ハドソン内
⑲ 出 願 人 株式会社 ハドソン 北海道札幌市豊平区平岸3条7丁目26番地
⑳ 代 理 人 弁理士 平木 道人 外1名

明 細 書

1. 発明の名称

テレビゲーム装置

2. 特許請求の範囲

(1) 少なくとも操作部とディスプレイを有するテレビゲーム装置において、カレンダータイマと、プレイヤー固有のデータを含む環境データ群を保持する手段と、ゲームのストーリーおよび背景に関するプログラムを保持する手段と、前記環境データ群に関連させてゲーム中の主人公のパワーおよびゲームの難易度の少なくとも一つを決定する手段とを具備し、該手段によって選択された環境データをもとにして、ゲーム中の主人公のパワーおよびゲームの難易度の少なくとも一つを決定するようにしたことを特徴とするテレビゲーム装置。
(2) 前記プレイヤー固有のデータを含む環境データ

群を保持する手段は、該プレイヤーのイニシャル、誕生日、血液型、前回のゲームの終了シーン、前回の得点、本日のプレー回数、本日のプレー時間、過去n回分の得点、過去の最高点等の環境データを保持していることを特徴とする前記特許請求の範囲第1項記載のテレビゲーム装置。

3. 発明の詳細な説明

(産業上の利用分野)

この発明はテレビゲーム装置に関し、特にプレイヤー(操作者)に応じてゲームの難易度が変化し、かつプレイヤーの力量に応じて主人公のパワーが決定されるようにしたテレビゲーム装置に関するものである。

(従来技術)

従来この種の装置の概略を第6図を参照して説明する。図は、テレビゲーム装置にゲームが記

憶されたカセット、ディスクあるいはICカード等(以下、ゲーム記憶媒体と略す)がセットされ、電源がオンされると、該テレビゲーム装置が持つことになる機能をブロック図で表したものである。

プログラム制御部31はゲームプログラムの大きな流れを制御する機能を有している。

難易度制御部32は乱数を用いてゲームの難易度をシーンごとに決定するものである。背景画面制御部33はゲームのシーンに対応する背景画面を選択する機能をもっている。表示制御部34は入力されて来たゲームに関するプログラムをデコードしたり、ディスプレイ35を駆動する信号を作成したりして前記入力されて来たゲームに関するプログラムをディスプレイ35に適合する信号に変換するものである。また、ディスプレイ35は表示制御部34から送られてきた電気信号を光の画像に変換して、ゲームの内容が目で見えるようにするものである。36は操作部であり、プレー

ヤによって直接操作される装置である。

一方、プログラム群37は1ゲーム分のプログラムであり、該ゲームを構成するシーン1~nのプログラムを含んでいる。背景画面データ群38は各シーンの背景画面を示すデータ群から構成されている。さらに、データ保持部39には、前回のゲーム終了場面のデータ例えば前記シーンの何番目で前回のゲームが終了したかを示す場面データ、得点、パワー等が記憶されている。なお、これらのデータはゲームが終わった時にそのゲーム記憶媒体に記録されるので、次のゲーム開始時に該データを該ゲーム記憶媒体から読み出して前記データ保持部39に転送するようになされている。

次に、上記の構成を有する従来装置の動作を説明する。

プレーヤによってゲーム記憶媒体が選択され、該ゲーム記憶媒体がテレビゲーム装置にセットされると、前回のゲーム終了場面のデータ、得点、

パワー等のデータがデータ保持部39に転送される。プログラム制御部31は該データ保持部39からこれらのデータを読み出し、該データに基づいてプログラム群37をアクセスする。これにより、ゲームのシーン1~Nの中の所定のシーンが選択される。また、得点、パワー等のデータも該プログラム群37に送られ、所定の空き領域に保持される。なお、データ保持部39が設けられていない装置では、常にシーン1から始まるようになっている。

難易度制御部32は乱数により難易度のパラメータを求め、該パラメータから難易度を求めて前記プログラム群37に送る。該プログラム群37は該難易度を所定の空き領域に保持する。該難易度は、該プログラムの実行中にキャラクタの動きの速さ等に反映される。背景画面制御部33はプログラム制御部31から情報を得て、現在実行中のプログラムのシーンに合った背景画面のデ

ータを背景画面データ群38の中から選択し、表示制御部34に出力する。

このようにして、前記難易度が反映されたゲームプログラムのシーンのデータと、そのシーンに対応する背景画面のデータとが表示制御部34に次々と送られる。表示制御部34はこれらの送られて来たデータをデコードし、ディスプレイ35に適合する信号を作って該ディスプレイ35に送出する。ディスプレイ35は例えば陰極線管から構成されており、ゲームの内容を映出する。なお、プレーヤが操作する操作部36から入力された信号はプログラム群37に印加され、ゲームの主人公の動きの一部を制御する。

以上のようにしてゲームが進行し、プレーヤがゲームを終了すると、終了時点のシーンの番号、得点、パワー等のデータが前記ゲーム記録媒体に書込まれる。

(発明が解決しようとする問題点)

従来のゲームは上記のようにして進行していくので、ゲームのストーリーはプログラムされた通りに進行する。また、ゲーム中の変化(難易度)は主として乱数により決定される。そして、該乱数により決定されるゲームの変化は、キャラクタの動きの変化や攻撃力の変化に限定されるものであった。

したがって、ゲームを反復して行うことによるプレーヤの習熟の結果、興味の根源である意外性が薄れるという問題があった。また、ゲーム中の主人公はプレーヤの力量と無関係に動くため、該主人公はプレーヤの分身となりえない。したがって、プレーヤが主人公になりきってプレイすることができず、プレーの楽しみの深さに限界があるという問題があった。

本発明は、前記した問題に鑑みてなされたものであり、ゲームの難易度や主人公のパワーをプレ

ーヤに応じて変えるようにすることにより、プレーヤに常に意外性を与え、かつより深い楽しみを与えるテレビゲーム装置を提供するにある。

(問題点を解決するための手段および作用)

本発明は、少なくとも操作部とディスプレイを有するテレビゲーム装置において、カレンダータイマと、プレーヤ固有のデータを含む環境データ群を保持する手段と、ゲームのストーリーおよび背景に関するプログラムを保持する手段と、前記環境データ群に関連させてゲーム中の主人公のパワーおよびゲームの難易度の少なくとも一つを決定する手段とを具備し、該手段によって選択された環境データをもとにして、ゲーム中の主人公のパワーおよびゲームの難易度の少なくとも一つを決定するようにした点に特徴がある。

本発明は、上記の構成により、次のような作用が行われる。

プレーヤのその日のプレー時間、年齢、バイオリズム、運勢、傾向等に応じて、ゲーム中の主人公のパワー、ゲームの難易度等を変えることができる。

本発明によれば、以上のように、ゲームの内容とプレーヤの実生活との関連が深くなるので、プレーヤはゲームにより深く没頭することができる。

(実施例)

以下に、図面を参照して、本発明を詳細に説明する。

第2図は本発明が適用されるテレビゲーム装置のハード構成図の一例を示す。図において、1はプレーヤが手や足で操作する操作部(ジョイスティック等)、2はコンピュータの入力ポート、3はCPU、4はROMを示す。また、5はRAM、6は図示されていない電池によりバックアップされたカレンダータイマ、7はCPU3が動作中

に各種の演算処理を行う時に使用するワークメモリ、8は出力ポートである。さらに、9は表示制御部、10はメニューやゲーム等を表示するディスプレイである。

ここに、前記ROM4およびRAM5は、ゲームプログラムや制御用の各種プログラムを格納しているゲーム記録媒体(ICカードまたはICメモ리카ード)の中に含まれている。また、場合によっては、前記カレンダータイマ6は、さらに場合によっては前記CPU3をも、該記録媒体に含ませることができる。

次に、前記ROM4およびRAM5に格納されているデータの一例を、第3図(a)および(b)、ならびに第1表を参照して説明する。

第 1 表

環境データ群	プログラム群
(1)季節データ 春：始まりの月／日 夏：始まりの月／日 秋：始まりの月／日 冬：始まりの月／日	(1)シーン1のプログラム (2)シーン2のプログラム (3)シーン3のプログラム (n) シーンnのプログラム
(2)祭日・特別の日のデータ ・子供の日：月／日 ・敬老の日：月／日 ・体育の日：月／日 ・ひな祭り：月／日 ・クリスマス：月／日 ・母親の誕生日：月／日 ・父親の誕生日：月／日	背景画面データ群 (1)シーン1の各季節の背景画面 (2)シーン2の各季節の背景画面 (n) シーンnの各季節の背景画面 スペシャルプログラム群用の 背景画面
(3)プレーヤに関するデータ (2名分) ・前回のゲーム終了シーン ・前回の得点 ・イニシャル ・誕生日 ・血液型 ・本日の月／日 ・本日のプレー回数 ・本日のプレー時間 ・過去10回分の得点 ・過去の最高得点	スペシャルプログラム群 (1)誕生日のプログラム (2)祭日のプログラム ・子供の日 ・敬老の日 ・体育の日 (3)特別の日のプログラム ・ひな祭り ・クリスマス ・父母の誕生日

母の誕生日等の月／日を記憶させる。さらに、前記「プレーヤに関するデータ（2名分）」としては、前回のゲーム終了シーン、前回の得点、イニシャル、誕生日、血液型、本日の月／日、本日のプレー回数、本日のプレー時間、過去10回分の得点および過去の最高得点等を記憶させる。

次に、プログラム群Bとしては、一つのゲームのシーン1～nのプログラムと各シーンの四季の背景画面のデータが記憶されている。

また、スペシャルプログラム群Cとしては、

- (1) 誕生日用に作られた特別のゲームのプログラム、
- (2) 祭日用に作られた特別のゲームのプログラム、
- (3) 特別の日用に作られた特別のゲームのプログラム等と、これらのスペシャルプログラム群に対する背景画面のデータを記憶させている。

該「誕生日用のプログラム」はプレーヤ本人が誕生日の時に選択されるプログラムである。前記

RAM 5 には第3図(a)に示されている環境データ群Aが格納され、ROM 4 には同図(a)、(b)、に示されているプログラム群B、スペシャルプログラム群Cおよび制御用プログラム群Dが格納されている。

環境データ群Aとしては、第1表に詳しく記されているように、

- (1) 季節データ、
- (2) 祭日・特別の日のデータ、
- (3) プレーヤに関するデータ（2名分）が記憶されている。なお、このデータは2名分に限定されず、1名分あるいは3名分以上であってもよい。

前記「季節データ」は四季の始まる月／日を記憶させる。これは、沖縄、東京、北海道等では四季の始まりがかなり異なるので、プレーヤが居る土地に対応した四季の始まりのデータを記憶させる。前記「祭日・特別の日のデータ」は子供の日、敬老の日、体育の日、雛祭り、クリスマス、父や

「祭日用のプログラム」はプレーされている日が、例えば子供の日、敬老の日、体育の日、…等であった場合に選択されるプログラムである。さらに、「特別の日用のプログラム」はひな祭り、クリスマス、父母の誕生日等に選択されるプログラムである。

制御用プログラム群Dとしては、第3図(b)に示されているように、環境データ制御用プログラム(1)、(2)、プログラム制御用プログラム、難易度制御用プログラムおよび背景画面制御用プログラムから構成されている。

上記のようなプログラムやデータを保持するROM 4 (ICカード) がテレビゲーム装置の本体にセットされると、該テレビゲーム装置は下記のような機能を付与される。

該テレビゲーム装置の機能を第1図の機能ブロック図を参照して説明する。

環境データ制御部(1) 11は前記環境データ制

御用プログラム(1)によって実行される機能を示す。該環境データ制御部(1) 11は概略次のような作用をする。まず、プレーヤがテレビゲーム装置の電源をオンにしてゲームが記録されたICカードを該テレビゲーム装置にセットすると、メニュー画面をディスプレイ10上に表示することを要求する信号をプログラム制御部12に出力する。また、該ICカードが初めて使用される時には、イニシャル、誕生日、血液型、父母の誕生日等の環境データをインプットするようにプレーヤに要求する信号を出力する。これらの環境データがインプットされると、該環境データを環境データ群21の所定のエリアに記憶させる。

次いで、カレンダータイマ6から現在の月/日のデータを読み出し、環境データ群21内のデータを参照して、季節が何であるか、祭日とか特別の日ではないかどうか、のチェックを行う。さらに必要に応じて、環境データ群21から必要なデー

タ(パラメータ)を読み出し、プログラム制御部12に転送する作用をする。

プログラム制御部12は前記プログラム制御用プログラムによって実行される機能を示す。

該プログラム制御部12はゲームプログラムの大きな流れを制御する。前記環境データ制御部(1) 11からメニュー画面の表示の要求があると、該メニューに関するデータを表示制御部9に送る作用をする。また、プレイの日が、プレーヤの誕生日であったり、父母の誕生日であると判断された時には、ディスプレイ10に「誕生日おめでとう」の表示を行わせる。また、プレーヤの誕生日、祭日・特別の日等の場合には、スペシャルプログラム群22の中からその日に合ったプログラムを選択する作用をする。また、難易度制御部13を起動し、前記環境データ制御部(1) 11から転送されて来たデータの内該難易度制御部13が必要とするデータを該難易度制御部13に転送する。

さらに、背景画面制御部14を起動し、前記環境データ制御部(1) 11から転送されて来た季節のデータを該背景画面制御部14に転送する。なお、普通の日には、プログラム群23の中から実行すべき必要なプログラムを決定して、前記難易度制御部13および背景画面制御部14を起動する。

難易度制御部13はゲームの難易度および主人公のパワーをシーンごとに決定する作用をする。

例えば、パワーP、難易度Dはそれぞれ次の式から計算して求める。

$$P = (p1 + p + a1 + t) \times st$$

$$D = \{(1 + s + (3 - a1))\} \times f$$

ここに、p1は「本日のプレー時間」を表し、例えば1時間未満なら10点、1～2時間なら5点、2～3時間なら3点、3時間以上なら1点とする。pは「バイオリズムのp曲線」、すなわち体調を表す。該バイオリズムのp曲線を例えば良い、普通、悪いの3段階に分け、それぞれに3点、2点、

1点を割当ててゐる。a1は「プレーヤの年齢」を表し、例えば8歳未満に対しては3点、8～16歳に対しては2点、16～46歳に対しては1点および46歳以上に対しては3点とする。tは「傾向」を表し、過去n回の得点データから求める。例えば、 $n \leq 3$ の時は3点を与える。 $n \geq 4$ の時、該n回の得点のうち2割以上が過去の最高点の2割以下の時には1点、2～6割の時は2点、6割以上の時には3点を与える。また、stはゲームの開始時間を表し、該開始時間が例えば朝5時～夜8時の時は2点、夜8時～朝5時の時は1点を与える。

また、前記難易度Dの式の中の1及びsは「バイオリズムの1およびs曲線」から求める。該1およびsはそれぞれ創造力および感情を表す。該バイオリズムの1およびs曲線を例えば良い、普通、悪いの3段階に分け、それぞれに3点、2点、1点を割当ててゐる。fは運勢を表し、プレーヤの生

年月日、血液型から1～3の値を決定する。

上記の例によれば、パワーPは4～38点になり、難易度Dは2～24点になる。パワーPは点数が大きい程強くなり、難易度Dは点数が小さい程易しく、逆に点数が大きい程難しくなる。

上記のようにして求められたパワーPおよび難易度Dはスペシャルプログラム群22またはプログラム群23に送られ、第3図(a)に示す所定のエリアに記憶される。そして、ゲームのプログラムの進行中に逐次参照され、ゲームの主人公のパワー、キャラクタの敵、動きの速さ等が該パワーPおよび難易度Dに応じて変えられる。

本実施例によれば、主人公のパワーやゲームの難易度が、プレー時間、プレーヤの年齢、バイオリズム、運勢、傾向等のパラメータにより決定されるので、プレーヤが主人公と一体感をもってプレーすることができ、ゲームの楽しみをより大きくすることができる。

時に、その時のシーン、得点、本日の月/日、本日のプレー回数、本日のプレー時間等のデータを、前記環境データ群21に転送する。また、今回の得点が過去の最高得点以上であれば、該環境データ群21に記録されている過去の最高得点を今回の得点に書き換える。

表示制御部9はプログラム制御部12から転送されて来たメニュー等のデータ、スペシャルプログラム群22、プログラム群23から読み出されたゲームのストーリー(story)に関するデータ、背景画面データ群24から読み出されたゲームの各シーンの四季に応じたデータおよび環境データ制御部(2)15から送られて来る得点等に関するデータをディスプレイ10に合った電気信号に変換する作用をする。

最後にディスプレイ10は該表示制御部9から伝えられた電気信号を可視画像に変換する作用をする。

次に、背景画面制御部14は前記環境データ制御部(1)11からプログラム制御部12を介して四季のデータを受取ると、背景画面データ群24の中から実行されるシーンの季節に応じた背景画面の選択を行い、表示制御部9に送る作用をする。前記したようにプログラム群の各シーンの中には春夏秋冬に応じた背景画面のデータが記憶されている。例えば、春であれば野原に花が咲いたり、蝶が舞うシーンが背景画面に盛込まれている。また、冬であれば雪が降ったり積もったりしているシーンが背景画面に盛込まれている。このように、各シーンの背景画面を季節に応じて変えることにより、ゲームに変化をもたせると共に、プレーヤがゲームに対してより親近感を持つようにすることができる。

環境データ制御部(2)15は、ゲーム実行中の得点を計算し表示制御部9に送ってディスプレイ10に表示させる作用をする。また、ゲーム終了

次に、上記の機能ブロック図の動作を第4図のフローチャートを参照して説明する。

テレビゲーム装置の電源がオンされると、環境データ制御部(1)11はカレンダータイマ6から月/日、時刻を読込む(ステップS1)。次に、該テレビゲーム装置にセットされたゲーム記録媒体が初めて使用されたものかどうかの判断をする(ステップS2)。初めての時には、ステップS3に進み、環境データ制御部(1)11は初期メニューの表示の指示をプログラム制御部12に送る。該プログラム制御部12は該初期メニューのデータを表示制御部9に送り、ディスプレイ10に該初期メニューの表示が行われる。次に、環境データ制御部(1)11はプレーヤによって操作部1から、四季の月/日のデータ、イニシャル、誕生日、血液型、父母の誕生日等の環境データが登録されたか否かの判断をする(ステップS4、S4')。該登録が終わると、ステップS5に進

む。なお、前記環境データのうち子供の日、敬老の日等の決まっている月／日のデータは予め登録されている。前記ゲーム記録媒体の使用が初めてでない時には、ステップS5に進んでそれ用のメニューがディスプレイ10に表示される。

次に、プレーヤが該メニューを見ながら操作部1によりイニシャル、誕生日および血液型を入力すると、環境データ制御部(1)はプレーヤの選択を行い(ステップS6)、ゲームの開始が前回の続きか、それとも最初からかの選択を行う(ステップS7)。次いで、前記ステップS1で読み取った月／日のデータと、プレーヤ、母および父の誕生日の月／日とを比較し(ステップS8、S9、S10)、いずれかのステップがイエスであれば、「誕生日おめでとう」の表示をディスプレイ10上に行う(ステップS11)。一方、前記ステップS8、S9、S10の全てがノウであれば、操作部1からゲームのスタートキーがオンにされた

かどうかの判断をする(ステップS12)。イエスになると、次に月／日が前回プレイされた月／日と比べて変わったかどうかの判断がなされる(ステップS13)。すなわち、前回プレイされた日が今回のプレーの日と同じかどうかの判断がなされる。そして、同じ日でなければ、プログラム制御部12はある記憶エリアに記憶されていたプレー回数、プレー時間をクリアする(ステップS14)。その後、前記ステップS8に戻り、再びステップS8～S13の処理がおこなわれる。なお、本日の月／日は前記ステップS14で更新されるので、次のステップS13の判断はノウとなる。

同じ日に2回以上のプレーをした時、あるいは前記の操作によりステップS13がノウになった時には、ステップS15に進む。ステップS15では、該プレー回数を1加算する(ステップS15)。次いで、該プログラム制御部12はゲー

ムの開始時間をセットし(ステップS16)、さらに年齢とバイオリズム(i、s、p)を計算で求める(ステップS17)。年齢は誕生日と前記カレンダータイマから読込んだ月／日のデータにより求める。また、バイオリズム(i、s、p)は所定の計算式により求める。次に、季節を決定し(ステップS18)、本日の運勢を計算する(ステップS19)。さらに、過去の得点から傾向を計算する(ステップS20)。該傾向の結果に基づいて、ゲームに飽きているかいないかの判断をする(ステップS21)。過去の得点が低下していれば飽きていると判断し、プログラム制御部12は激励の表示および枝のヒントを教える表示をディスプレイ10に行わせる(ステップS22)。次いで、実行すべきプログラムを決定する(ステップS23)。

前記ステップS14からS23までの処理は主にプログラム制御部12がその処理を行う。

ここで、前記実行すべきプログラムを決定する処理(ステップS23)について、第5図のフローチャートにより、詳細に説明する。

プログラム制御部12はまず実行すべきシーンの番号を選択する(ステップR1)。次いで、該シーンの境界に設けられているボーナスステージにゲームが進行したかどうかの判断が行われる(ステップR2)。該ボーナスステージになると、プログラム制御部12は、環境データ群21中の「祭日・特別の日のデータ」を参照して、本日が誕生日、子供の日、敬老の日、体育の日、クリスマスあるいは雄祭りに該当しているか否かの判断を行い(ステップR3～R8)、該当する日があればスペシャルプログラム群22の中からボーナスステージとして、その日に応じたプログラムの選択を行う(ステップR9～R14)。一方、該当する日がない時には、プログラム群23の中から通常のボーナスステージのプログラムを選択す

る(ステップR15)。ボーナスステージでない時にはステップR1で選択されたシーン番号に決定する。以上のようにして、実行すべきプログラムが決定される。

再び第4図(c)に戻って説明を続ける。上記のようにして実行すべきプログラムが決定されると、ステップS24に進んで、難易度制御部13は主人公のパワーP、難易度Dの計算を前記式に基づいて行い、該パワーPおよび難易度Dを決定する。

次に、背景画面制御部14は前記ステップS23によって決定されたシーン番号、および前記ステップS18で決定された季節に基づいて、背景画面データ群24の中から背景画面を決定する(ステップS25)。次に、プログラム群23またはスペシャルプログラム群22からゲームのプログラムが読み出され、ゲームの実行に入る(ステップS26)。この時、プレイヤーの体調が表示され、また前記のようにして決定された背景

画面は背景画面データ群24から表示制御部9に送られ、ディスプレイ10上に表示される。また、ゲームのストーリーが画面に表示され、さらにプレイヤーが操作部1から操作を行うと、該操作に応じた動きが映出される。

次いで、環境データ制御部(2)15は、得点、ゲームの主人公のパワー等を更新し、そのデータを表示制御部9に送ってディスプレイに表示する(ステップS27)。また、環境データ群21中のデータを現在実行中のゲーム場面のデータで更新する(ステップS28)。次に、ゲームが終了か否かの判断を行い(ステップS29)、ノーであればステップS23に戻る。一方、イエスであれば、ゲームを終了する。

以上のように、本実施例によれば、次のような今までのゲームにはない楽しみを付加することができる。

(1) ゲーム中の主人公のパワー、ゲームの難易

度がプレー時間、年齢、バイオリズム、運勢、傾向等をパラメータとして計算で求められるので、該主人公のパワー、ゲームの難易度はプレーする日あるいは時間によって変化する。

(2) プレーのスタート時点で主人公の大体の体調がわかる。

(3) 飽きてきたりしてひどい得点が続くと、技のヒントが教えられたり、ボーナスステージを見れる楽しみがある。

(4) 子供の日、クリスマス、誕生日等ではボーナスステージが変化する。

(5) 自分の父親、母親の誕生日の画面があるので、家族で楽しめる。

(6) 季節が変わると、背景やキャラクタが一変する。

上記の実施例では、環境データ制御部(1)11、プログラム制御部12、難易度制御部13、背景画面制御部14および環境データ制御部(2)15

のそれぞれに、前記した各ステップの処理を受け持たせたが、本発明はこれに限定されず、該処理の分担を変えてもよい。また、本実施例の第4図(a)～(c)の各ステップの流れは一例を示したにとどまり、当業者であればこれを容易に変更できることは明かである。したがって、本発明は該流れを変更した処理もその範囲に含むことは勿論である。

さらに、前記実施例は、ゲーム記録媒体として、ICカードを用いた例で説明したが、本発明はこれに限定されず、カセット、ディスク等であってもよい。この場合には、アクセス速度を上げるために、カセット、ディスク等の中のプログラムは一旦RAM等のメモリに転送されて利用されることになる。

(発明の効果)

本発明によれば、下記のような種々の優れた効果がある。

(1) ゲーム中の主人公のパワー、ゲームの難易度がプレー時間、年齢、バイオリズム、運勢、傾向等をパラメータとして計算で求められるので、該主人公のパワー、ゲームの難易度はプレーする日あるいは時間によって変化する。このため、同じゲームを反復して行っても、常に意外性が生じ、プレーヤを飽きさせない。

(2) 主人公のパワーは、上記のように、プレーヤ個人の力量を加味して決定される。したがって、プレーヤはゲーム中の主人公に親近感をもつことができ、プレーの楽しみが増加する。

4. 図面の簡単な説明

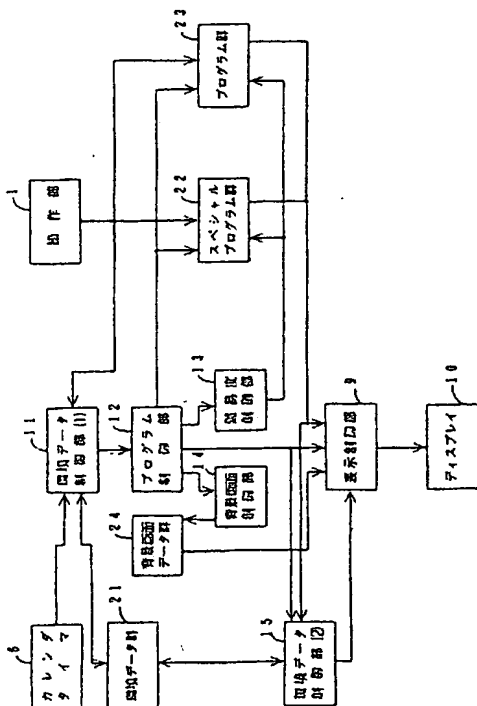
第1図は本発明の一実施例の機能ブロック図、第2図は本発明が適用されるテレビゲーム装置のハード構成図、第3図は本発明の一実施例のゲーム記憶媒体に記憶されたデータの概念図、第4図は本発明の一実施例の動作を説明するフローチャート、第5図は第4図中のステップS23の詳細

を示すフローチャート、第6図は従来装置の機能ブロック図である。

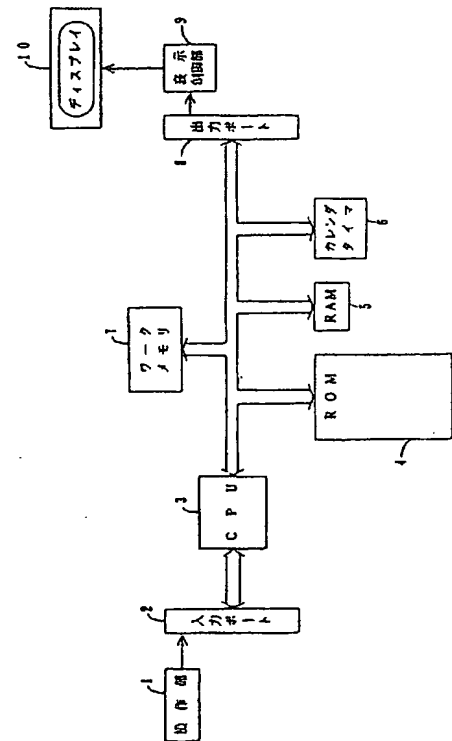
1…操作部、6…カレンダータイム、9…表示制御部、10…ディスプレイ、11…環境データ制御部(1)、12…プログラム制御部、13…難易度制御部、14…背景画面制御部、15…環境データ制御部(2)、21…環境データ群、22…スペシャルプログラム群、23…プログラム群、24…背景画面データ群

代理人 弁理士 平木道人 外1名

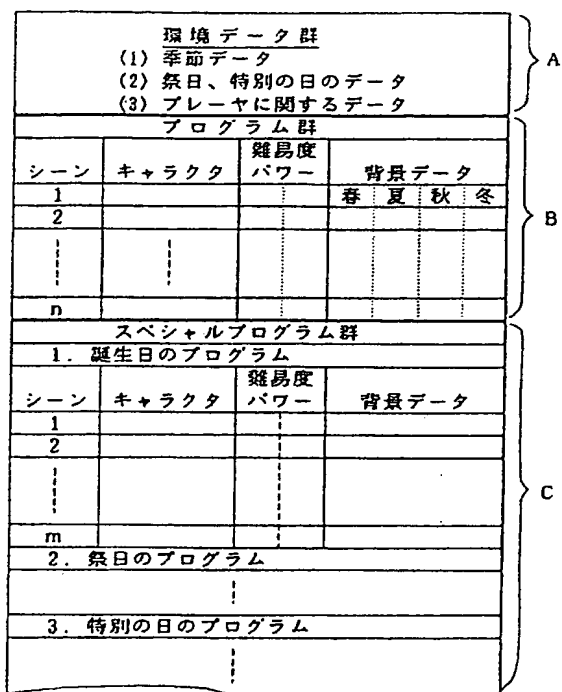
第1図



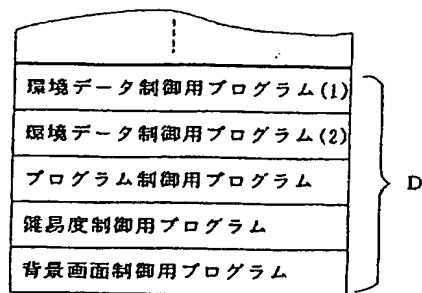
第2図



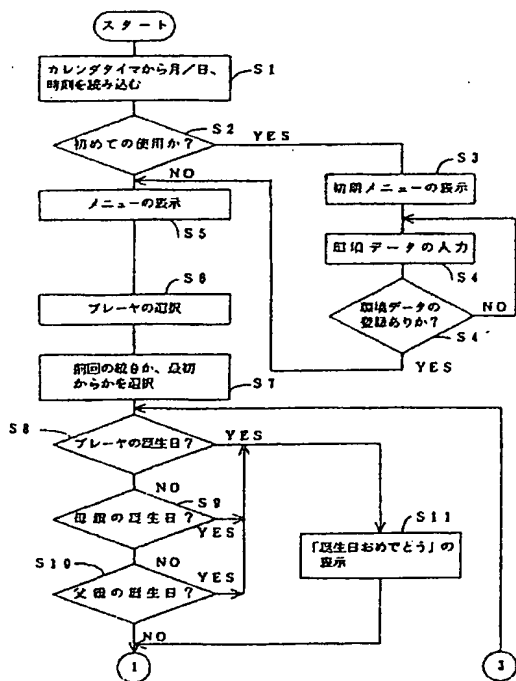
第 3 図 (a)



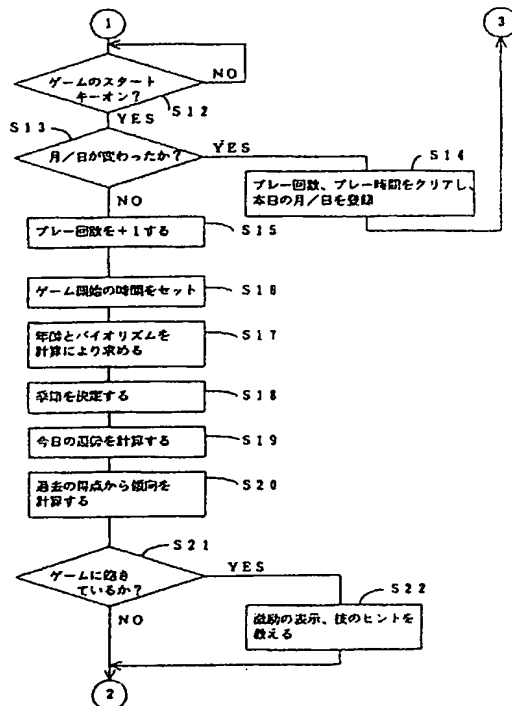
第 3 図 (b)



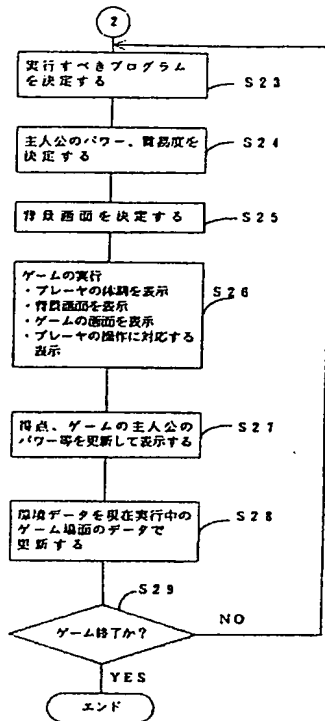
第 4 図 (a)



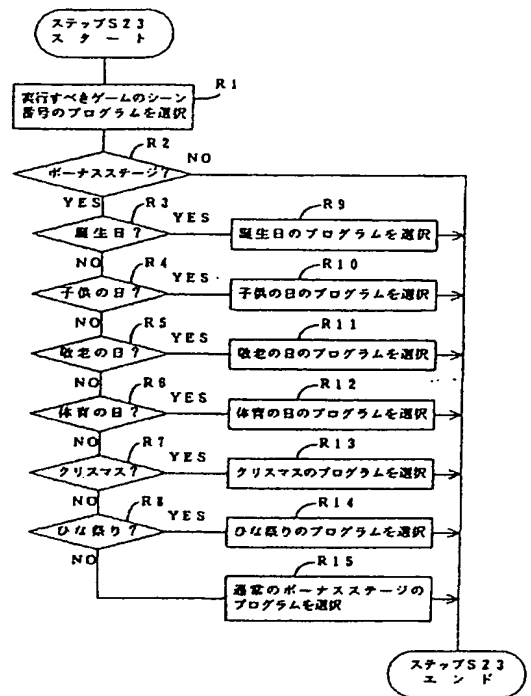
第 4 図 (b)



第 4 図 (c)



第 5 図



第 6 図

